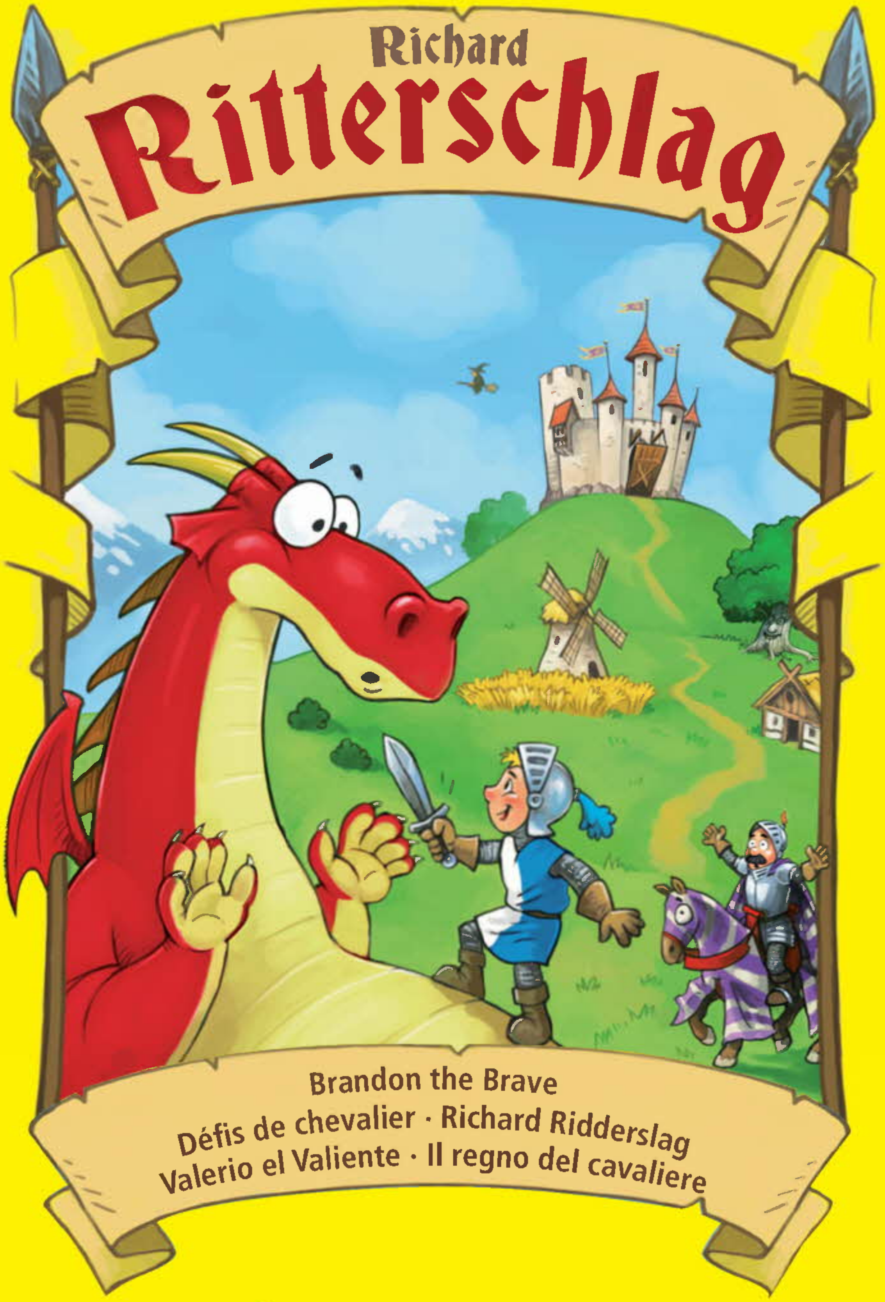
Spielanleitung • Instructions • Règle du jeu • Spelregels • Instrucciones • Istruzioni

Richard Ritterschlag



Brandon the Brave
Défis de chevalier · Richard Ridderslag
Valerio el Valiente · Il regno del cavaliere

Richard Ritterschlag

Ein abenteuerliches Legespiel
für 2 - 4 angehende Ritter von 5 - 99 Jahren.

Autor: Johannes Zirm **Illustration:** Michael Menzel **Spieldauer:** ca. 10 Minuten

Ihr seid die Knappen von Ritter Ratlos, der durch das Königreich streift und verzweifelt sein Pferd sucht. Euer größter Wunsch ist es selbst ein Ritter zu werden - stark, tapfer und so ruhmreich wie Richard Ritterschlag! Dafür müsst ihr die königlichen Aufgaben meistern und euer gutes Gespür unter Beweis stellen: Es gilt Riesen, Drachen, Hexen und andere Gefahren ausfindig zu machen!
Damit euch das gelingt, müsst ihr Landschaftsplättchen so aneinander legen, dass zur Aufgabe passende Orte oder Plätze entstehen. Wer sich zuerst allen Herausforderungen gestellt hat, gewinnt das Spiel und darf ab sofort an der Seite von Richard Ritterschlag durch die Lande ziehen!

Spielinhalt

36 dreieckige Landschaftsplättchen, 1 Ritter Ratlos, 18 Aufgabenkärtchen, 1 Spielanleitung

Spielvorbereitung

Sucht das **Landschaftsplättchen** mit der Burg heraus und legt es in die Tischmitte. Mischt die restlichen Landschaftsplättchen, bildet daraus mehrere verdeckte Stapel und haltet sie am Tischrand bereit. Stellt Ritter Ratlos daneben.



Aufgabenkärtchen Bildseite



Drachen besiegen



Prinzessin befreien



Räuber fangen



Schatz finden



Riesen bezwingen



Hexe verjagen

Verteilt die Aufgabenkärtchen reihum bis jeder von euch die passende Anzahl hat: Bei zwei Spielern erhält jeder sechs, bei drei Spielern jeder fünf und bei vier Spielern jeder vier verschiedene Kärtchen.
Legt die Aufgabenkärtchen mit der Geländeseite nach oben vor euch. Überzählige Aufgabenkärtchen werden nicht benötigt und kommen aus dem Spiel.

Spielablauf

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn. Der Spieler, der zuletzt einen Drachen gesehen hat, beginnt. Ein Spielzug besteht immer aus zwei aufeinanderfolgenden Schritten:

1. Landschaftsplättchen anlegen
2. Aktionen ausführen

1. Landschaftsplättchen anlegen

Ziehe ein Landschaftsplättchen von einem beliebigen Stapel und sieh es dir genau an. Alle Plättchen zeigen den Teil einer Landschaft und auf jedem ist entweder ein farbiges Kreuz (= Ort einer Aufgabe) oder ein Teil eines Turnierplatzes abgebildet. Du musst versuchen das Plättchen passend anzulegen.

Wichtige Anlegeregeln:



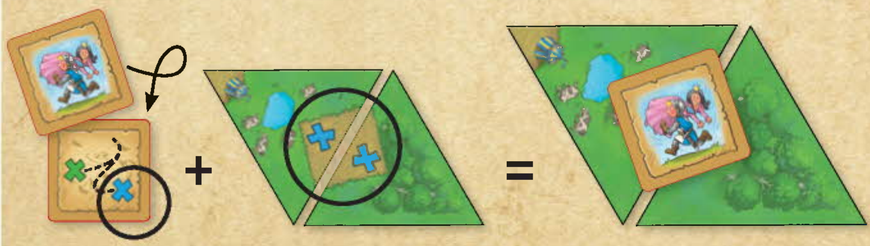
- Kreuze dürfen nur farblich passend (1) aneinander und nicht an eine leere Seite gelegt werden (3). Leere Seiten können immer aneinander gelegt werden (2).
- Teile eines Turnierplatzes dürfen nicht an eine leere Seite und nur passend aneinander gelegt werden, sodass sich Plättchen für Plättchen ein runder Platz bildet.
- Kannst du das Plättchen nirgends anlegen, bitte deine Mitspieler um Hilfe. Finden auch sie keine Möglichkeit, lege das Plättchen verdeckt unter einen beliebigen Stapel und ziehe ein neues Plättchen.

Sobald du ein Plättchen erfolgreich angelegt hast, folgt Schritt 2.

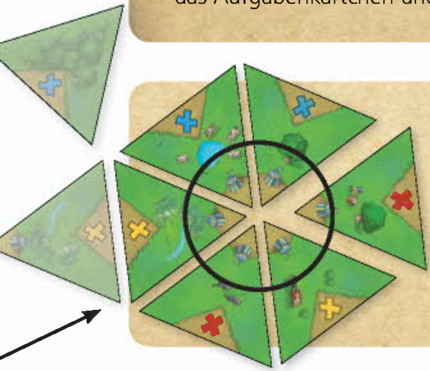
2. Aktionen ausführen

Überprüfe, ob durch dein angelegtes Landschaftsplättchen einer oder mehrere der folgenden Fälle eingetreten ist/sind:

- **Aufgabe erfüllt**
  Auf der Geländeseite deiner Aufgabenkärtchen sind immer zwei farbige Kreuze abgebildet. Die Kreuze stehen für Orte, von denen du **einen** erreichen musst, um die jeweilige Aufgabe zu erfüllen.



Grenzen durch dein angelegtes Landschaftsplättchen zwei gleichfarbige Kreuze aneinander und eins deiner Aufgabenkärtchen zeigt ein Kreuz in genau dieser Farbe, bist du an diesem Ort angekommen und hast die Aufgabe damit gemeistert. Nimm das Aufgabenkärtchen und lege es mit der Bildseite nach oben auf dem Feld ab.



- **Am Turnier teilgenommen**

  Ritterstark! Hast du mit deinem angelegten Landschaftsplättchen den Kreis eines Turnierplatzes geschlossen, bist du der Sieger des Turniers.
  Als Belohnung erlaubt dir der König ein beliebiges deiner Aufgabenkärtchen mit der Bildseite nach oben auf dem Platz abzulegen.

- **Ritter Ratlos getroffen**

  Hast du dein Landschaftsplättchen so angelegt, dass es Seite an Seite mit einem Plättchen liegt, auf dem Ritter Ratlos steht, hilft er dir und du bist gleich noch einmal am Zug.

  Achtung: Ritter Ratlos hilft dir pro Runde nur einmal. Legst du in deinem zusätzlichen Zug wieder ein Landschaftsplättchen an ein Plättchen mit ihm, darfst du keinen dritten Zug ausführen.



- **Das Pferd von Ritter Ratlos gefunden**

  Immer wenn auf dem von dir angelegten Landschaftsplättchen das Pferd von Ritter Ratlos zu sehen ist, nimmst du die Ritterfigur und stellst sie auf dieses Plättchen. So wandert Ritter Ratlos kreuz und quer durch das Königreich.



Tritt keiner dieser Fälle ein, passiert nichts.

Anschließend ist der nächste Spieler an der Reihe und zieht ein Landschaftsplättchen.

Spielende

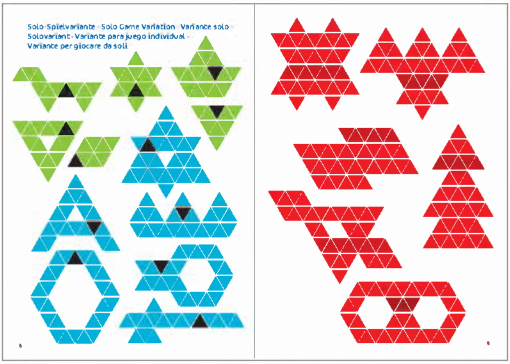
Das Spiel endet, sobald

- ein Spieler sein letztes Aufgabenkärtchen abgelegt hat und damit als Gewinner zum Ritter geschlagen wird!
- alle Landschaftsplättchen angelegt sind. Dann gewinnt der Spieler mit den wenigsten Aufgabenkärtchen vor sich. Bei Gleichstand gibt es mehrere Gewinner.

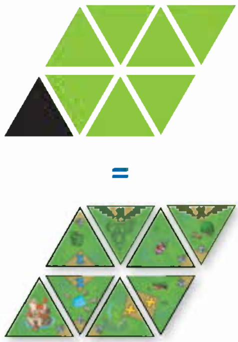
Solo-Spielvariante (siehe S. 28-29)

Dein gutes Gespür hast du nun bewiesen, eine Herausforderung der ganz anderen Art stellt sich dir in folgendem Solo-Legespiel!
Auf der letzten Seite dieser Anleitung findest du verschiedene Rätselpuzzles: Sie zeigen jeweils die Form eines Königreichs. Suche dir eine Form aus und versuche die Landschaftsplättchen so zu legen, dass genau dieses Königreich entsteht. Das schwarze Dreieck symbolisiert jeweils das Landschaftsplättchen mit der Burg, mit dem du starten sollst. Es gelten die Anlegeregeln des Grundspiels. Die Aufgabenkärtchen und die Ritterfigur werden für dieses Spiel nicht benötigt.

siehe S. 28-29



Beispiel:



Tipps:

- Es gibt jeweils mehrere Lösungen!
- Du kannst den Schwierigkeitsgrad der Rätselpuzzles selbst bestimmen:
  grüne Königreiche für kleine Puzzle-Knappen, **blaue** Königreiche für geübte Rate-Ritter und **rote** Königreiche für routinierte Knobel-Könige.

Brandon the Brave

An adventurous tile based game
for 2 to 4 prospective knights ages 5 to 99.

Author: Johannes Zirm **Illustrations:** Michael Menzel **Length of game:** about 10 minutes

You are the knaves of the knight "Conrad the Confused". The knight is frantically scouring the kingdom in search of his horse. Your greatest desire is to become a knight yourself! A knight as strong, brave and as glorious as the knight "Brandon the Brave". To become a knight, you have to master regal tasks and prove that you have good intuition. Your task is to seek out giants, dragons, witches and other dangers!
To do this, you need to arrange your field tiles to set up the right locations or sites for the task at hand. The first player to meet all of the challenges wins the game and immediately gets to join Brandon the Brave on his journey roaming the land.

Contents

36 triangular field tiles, 1 Conrad the Confused knight, 18 task cards, set of game instructions

Preparation

Find the **field tile** with the castle on it and place it in the center of the table. Mix up the rest of the field tiles and form several piles, face down. Place Conrad the Confused knight figure next to the piles.



task cards



Defeat dragon



Free princess



Capture robbers



Find treasure



Subdue giant



Expel witch

Pass out the task cards until each player has the correct number of cards based on the following: two players: six cards each; three players: five cards each; four players: each player receives four different cards.
Place the task cards with the terrain side face up in front of you. Extra task cards will not be needed and should be removed from the game.

How to Play

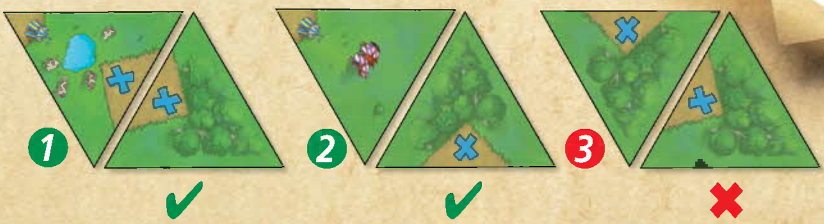
Play in a clockwise direction. The player who last saw a dragon starts the game.
A move always consists of two consecutive steps:

1. **Placing a field tile**
2. **Carrying out actions**

1. Placing a triangular field tile

Draw a field tile from one of the piles and examine it closely. All tiles show part of a landscape and on each tile there is either a colored cross (= location of a task) or part of a jousting arena. You need to try and place the appropriate tile to suit the situation.

Important placement rules:



- Crosses may only be placed next to crosses of the same color (1) and cannot be placed next to a side with an open space (3). Sides with open spaces can always be placed next to each other (2).
- Parts of a jousting arena cannot be placed next to an open space and can only be placed next to each other in order to complete the site tile by tile.
- If you cannot find any spot to place the tile, ask one of the other players for help. If you have no other option, place the tile face down under any one of the piles and draw a new tile.

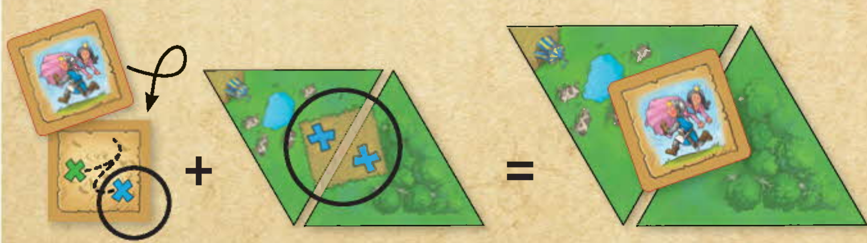
As soon as you have successfully placed a tile, move on to step 2.

2. Carrying out actions

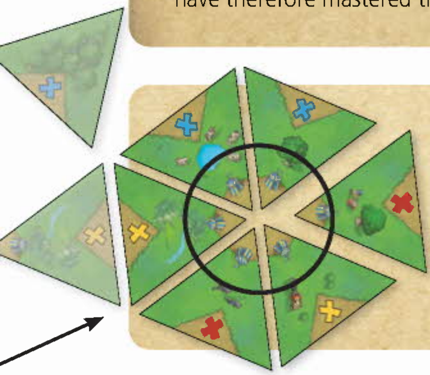
Check whether one or more of the following scenarios exist(s) as a result of placing your field tile:

- **Completing a task**

  Two colored crosses are always depicted on the terrain side of your task card. The crosses represent locations, and you need to reach **one** of these locations to complete the particular task.



If two crosses of the same color are bordered by the field tile you placed and one of your task cards shows a cross of the same color, you have reached this location and have therefore mastered the task. Take the task card and place it face up on the field.



- **Participating in the jousting tournament**

It naturally happens that jousting tournament circles are built when placing the field tiles. If by placing your field tiles you place the last tile in the jousting area, you are the victor in the tournament!
As a reward, the king will allow you to place any one of your task cards with the picture side face up on the space.

- **Meeting Conrad the Confused**

If you placed your field tile side-by-side next to a tile occupied by Conrad the Confused, he will help you so that you immediately get another turn.

Caution: Conrad the Confused will only help you once per round. If during your next move you place a tile next to a tile that he is occupying, you cannot go again this round.



- **Finding Conrad the Confused's horse**

Whenever you see the horse of Conrad the Confused on the field tile that you placed, you can pick up the knight and place him on this tile. This is how Conrad the Confused crosses the kingdom.



If none of these scenarios occur, your turn is over.

It is then the next player's turn to draw a field tile.

End of the Game

The game is over when

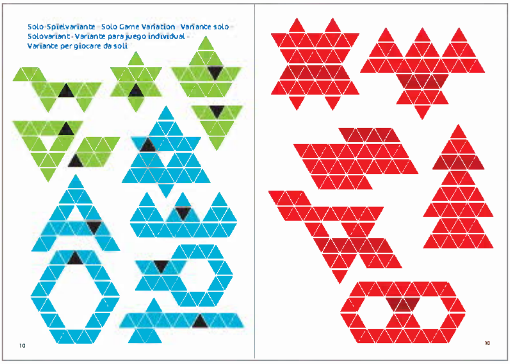
- a player has placed his or her last task card, thus winning the game and being knighted.
- all field tiles have been placed. Then the player with the fewest task cards left wins the game. Players who share in having the fewest number of cards left all win the game.

ENGLISH

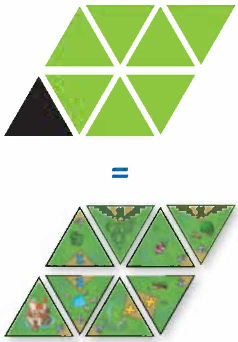
Solo Game Variation (Page 28-29)

Now that you have proven that you have good intuition, challenge yourself in an entirely different way by playing the following solo game!
On the last page of these instructions you will find different puzzles. Each one is in the shape of a kingdom. Select a shape and try to place the field tiles in order to recreate the same shape as that particular kingdom. The black triangle symbolizes the field tile with the castle. Start building the kingdom with this tile. Follow the placement rules from the basic game. The task cards and knight are not required for this game.

Page 28-29



Example:



Tips:

- There is more than one solution to each puzzle!
- You can decide for yourself how hard you want to make the puzzle: **green** kingdoms for young puzzle knaves, **blue** kingdoms for experienced, knighted advisors and **red** kingdoms for seasoned, problem-solving kings.

Défis de chevalier

Un jeu d'assemblage riche en aventures
pour 2 à 4 futurs chevaliers de 5 à 99 ans

Auteur : Johannes Zirm **Illustration :** Michael Menzel **Durée d'une partie :** env. 10 minutes

FRANÇAIS

Vous êtes les écuyers du chevalier Tête-en-l'air qui parcourt le royaume en recherchant désespérément son cheval. Votre plus grand souhait est de devenir chevalier et d'être fort, courageux et très célèbre ! Pour cela, vous devez maîtriser les devoirs d'un chevalier royal et faire preuve d'une bonne dose de courage. Il va vous falloir relever des défis et affronter des géants, des dragons, des sorcières et autres dangers !
Pour y parvenir, vous devez assembler des plaquettes de paysage de façon à compléter des lieux ou des terrains de tournoi qui correspondent aux actions à réaliser. Le premier joueur qui relève tous les défis gagne la partie et peut parcourir le royaume aux côtés du célèbre chevalier Richard !

Contenu du jeu

36 plaquettes de paysage triangulaires, 1 chevalier Tête-en-l'air,
18 cartes d'action, 1 règle du jeu

Préparatifs

Trouver la **plaquette de paysage** avec le château et la poser au centre de la table. Mélanger les plaquettes de paysage restantes et les répartir, face cachée, en plusieurs piles que vous tenez prêtes au bord de la table. Poser le chevalier Tête-en-l'air à côté.



cartes d'action



se battre avec des dragons



libérer la princesse



attraper des voleurs



trouver un trésor



vaincre des géants



chasser des sorcières

Distribuer les cartes d'action à tour de rôle : pour deux joueurs, distribuer six cartes différentes à chacun, cinq cartes pour trois joueurs, et quatre cartes pour quatre joueurs.
Chaque joueur pose ses cartes d'action devant lui, face « terrain » visible. Les cartes d'action non utilisées sont retirées du jeu.

Déroulement de la partie

Les joueurs jouent chacun leur tour dans le sens des aiguilles d'une montre.
Le joueur qui a été le dernier à voir un dragon commence.
Un tour se déroule toujours selon les deux étapes suivantes :

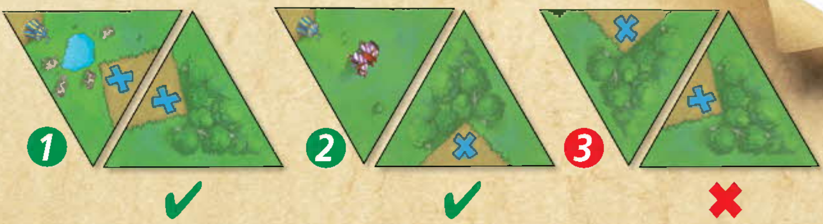
1. Poser les plaquettes de paysage
2. Relever des défis

1. Poser les plaquettes de paysage

Prends une plaquette de paysage sur une des piles et regarde-la bien. Les plaquettes présentent une partie de paysage sur laquelle est représentée une croix de couleur (= lieu d'une action) ou une partie d'un terrain de tournoi. Tu dois essayer de poser la plaquette correctement.

FRANÇAIS

Règles importantes pour poser les plaquettes :



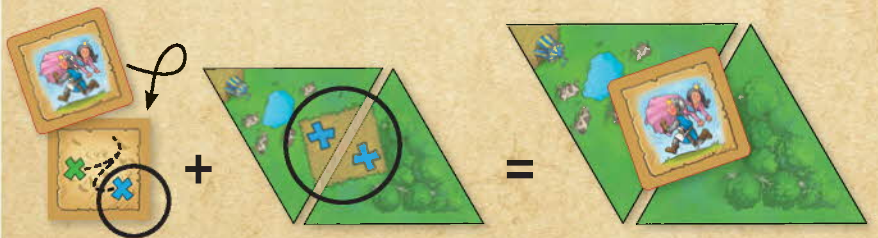
- Des croix posées côte à côte doivent avoir la même couleur (1) et un côté avec une croix ne doit pas être placé près d'un côté sans croix (3). Des côtés sans croix peuvent toujours être posés l'un à côté de l'autre (2).
- Une partie du terrain de tournoi ne doit pas se trouver près d'un côté vide et il faut poser les plaquettes de terrains les unes à côté des autres pour compléter au fur et à mesure un terrain de tournoi de forme arrondie.
- Si tu ne peux placer la plaquette nulle part, demande de l'aide aux autres joueurs. S'ils ne trouvent pas de solution non plus, place la plaquette retournée sous une des piles et tire une autre plaquette.

Dès que tu réussis à poser une plaquette, passe à l'étape 2.

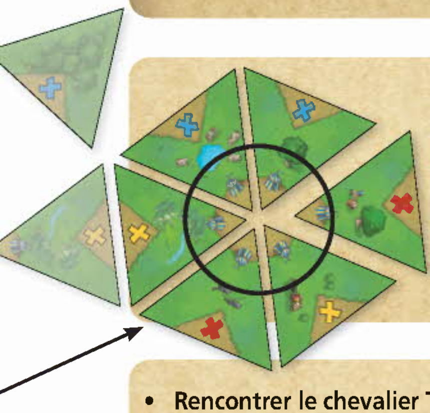
2. Relever des défis

Une fois que tu as posé ta plaquette de paysage, vérifie si tu es dans l'un ou plusieurs des cas suivants :

- **Accomplir une action**
  La face « terrain » de ta carte d'action présente toujours deux croix de couleur. Les croix correspondent à des endroits; tu dois atteindre l'un d'entre eux pour réaliser l'action concernée.



Si, une fois que tu as posé ta plaquette de paysage, deux croix de la même couleur se trouvent côte à côte, et si l'une de tes cartes d'action présente une croix de cette même couleur, tu as atteint le lieu et tu as réalisé l'action. Prends la carte d'action et pose-la sur le terrain, face « image » visible.



- **Participer au tournoi**

Chevaleresque ! Si le terrain de tournoi est complété une fois que tu as posé ta plaquette de paysage, tu remportes le tournoi.
Pour te récompenser, le roi te permet de poser sur le terrain une de tes cartes d'action, face « image » visible.

FRANÇAIS

- **Rencontrer le chevalier Tête-en-l'air**

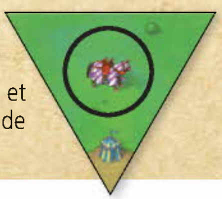
Si tu as posé la plaquette de paysage près d'une plaquette sur laquelle se trouve le chevalier Tête-en-l'air, il t'aide et c'est de nouveau à ton tour de jouer.

Attention : Le chevalier Tête-en-l'air ne t'aide qu'une seule fois par tour. Si, au cours de ton tour supplémentaire, tu poses de nouveau une plaquette de paysage à côté d'une plaquette sur laquelle se trouve le chevalier, tu ne peux pas jouer une troisième fois.



- **Retrouver le cheval du chevalier Tête-en-l'air**

Si le cheval du chevalier Tête-en-l'air est représenté sur la plaquette de paysage que tu as posée, tu prends le chevalier et le poses sur cette plaquette. Le chevalier Tête-en-l'air se balade ainsi dans le royaume pour trouver son cheval.



Dans tous les autres cas, il ne se passe rien.

C'est au tour du joueur suivant de tirer une plaquette de paysage.

Fin de la partie

La partie se termine

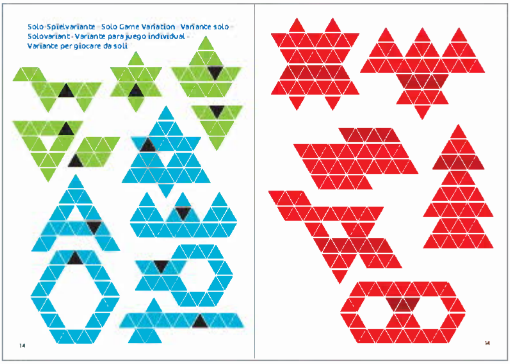
- dès qu'un joueur pose sa dernière carte d'action; il est alors déclaré vainqueur et devient chevalier car il a bien relevé tous les défis d'un chevalier !
- dès que toutes les plaquettes de paysage sont posées. Le gagnant est celui qui a le moins de cartes d'action devant lui. En cas d'égalité, il y a plusieurs vainqueurs.

Variante solo (page 28-29)

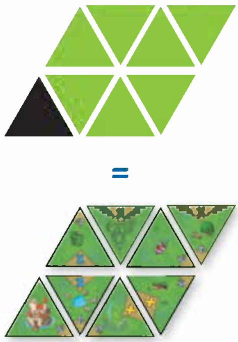
Tu as donc démontré ton courage, un défi bien différent t'attend dans le jeu d'assemblage solo suivant !
Tu trouveras différents puzzles à la dernière page de cette règle du jeu : ils représentent à chaque fois la forme d'un royaume. Choisis une forme et essaie de poser les plaquettes de paysage pour former ce royaume. Le triangle noir symbolise la plaquette de paysage représentant le château avec laquelle tu dois commencer. Suis les règles du jeu de base pour poser tes cartes. Les cartes d'action et le chevalier ne sont pas utilisés pour ce jeu.

FRANÇAIS

Page 28-29



Exemple :



Astuces :

- Il y a à chaque fois plusieurs solutions !
- Tu peux fixer toi-même le degré de difficulté du puzzle :
  des royaumes **verts** pour les jeunes écuyers, des royaumes **bleus** pour les maîtres-chevaliers et des royaumes **rouges** pour les rois expérimentés.

Richard Ridderslag

Een avontuurlijk legspel voor
2 tot 4 ridderleerlingen van 5 tot 99 jaar.

Auteur: Johannes Zirm **Illustratie:** Michael Menzel **Spelduur:** ca. 10 minuten

Jullie zijn de schildknapen van Ridder Radeloos die door het koninkrijk zwerft en wanhopig op zoek is naar zijn paard. Het is jullie grootste wens om zelf ridder te worden: sterk, dapper en even beroemd als Richard Ridderslag! Daarvoor moeten jullie de koninklijke opdrachten uitvoeren en laten zien dat jullie een goede speurneus hebben: jullie moeten namelijk draken, heksen en andere gevaren kunnen opsporen!
Dat lukt jullie alleen maar als jullie de landschapskaartjes zó tegen elkaar leggen dat plaatsen of omgevingen ontstaan die bij de opdracht horen. Wie als eerste de uitdagingen het hoofd heeft geboden, is de winnaar van het spel en mag meteen aan de zijde van Richard Ridderslag het land doortrekken.

Spelinhoud

36 driehoekige landschapskaartjes, 1 ridder Radeloos, 18 opdrachtkaartjes,
1 handleiding met spelregels

Spelvoorbereiding

Zoek het **landschap** uit met de burcht en leg het in het midden op tafel. Meng de rest van de kaartjes goed door elkaar, maak daarvan meerdere stapels en leg die klaar aan de rand van de tafel. Zet ridder Radeloos ernaast.



opdrachtkaartjes



draak overwinnen



prinses bevrijden



rover vangen



schat vinden



reus bedwingen



heks verjagen

Verdeel de opdrachtkaartjes totdat iedereen het passende aantal heeft: bij twee spelers krijgt iedere speler zes, bij drie spelers ieder vijf en bij vier spelers ieder vier verschillende kaartjes.
Leg de opdrachtkaartjes met het afgebeelde landschap naar boven voor je neer.
De resterende opdrachtkaartjes zijn niet nodig en worden uit het spel genomen.

Spelopbouw

Iedereen speelt om de beurt (in de richting van de klokwijzers). De speler die het laatst een draak heeft gezien, mag beginnen. Een speelbeurt bestaat altijd uit twee opeenvolgende stappen:

1. landschapskaartje aanleggen
2. actie uitvoeren

1. landschapskaartje aanleggen

Trek een landschapskaartje van een willekeurige stapel en bekijk het goed. Op alle plaatjes zie je een deel van een landschap en op elk plaatje is ofwel een gekleurd kruis (plaats voor de opdracht) of een deel van een toernooiveld afgebeeld. Nu moet je proberen om het kaartje passend aan te leggen.

Belangrijke legregels



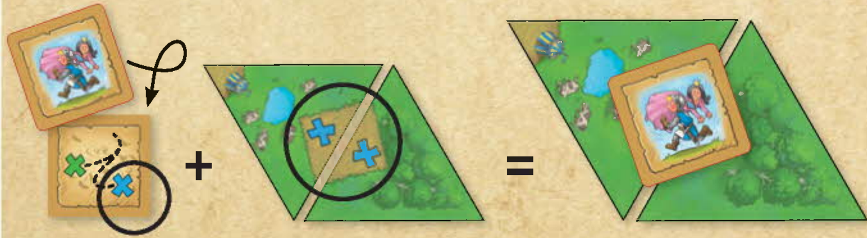
- Kruisen mogen alleen in de passende kleur (1) en niet aan een lege plaats (3) aangelegd worden. Een lege plaats past alleen maar aan een andere lege plaats (2).
- Delen van een toernooiveld mogen niet aan lege plaatsen en mogen alleen passend aan elkaar gelegd worden, zodat plaatje voor plaatje een rond veld ontstaat.
- Als je het plaatje nergens kunt aanleggen, mag je jouw medespelers om raad vragen. Als zij ook geen mogelijkheid zien, leg je het plaatje omgekeerd onder een willekeurige stapel en pak je een nieuw plaatje.

Zodra je een plaatje hebt kunnen aanleggen, ga je door met stap 2.

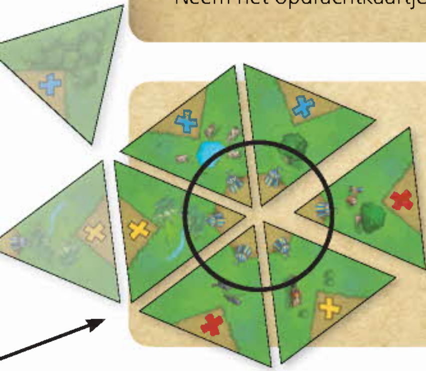
2. actie uitvoeren

Kijk of door het aanleggen van jouw landschapsplaatje een of meer van de volgende gevallen zijn opgetreden:

- **Opdracht vervuld**
  Op de landschapszijde van jouw opdrachtkaartje zijn altijd twee gekleurde kruisen afgebeeld. De kruisen staan voor plaatsen waarvan je er één moet bereiken om de betreffende opdracht te vervullen.



Als door jouw aangelegde landschapskaart twee kruisen van dezelfde kleur tegen elkaar liggen en op een van jouw opdrachtkaartjes een kruis in dezelfde kleur staat, ben je op de betreffende plek aangekomen en heb je daarmee de opdracht vervuld. Neem het opdrachtkaartje en leg het met de afbeelding naar boven op het veld neer.



- **Aan het toernooi deelgenomen**

  Riddersterk! Als je met een aangelegd landschapskaartje de cirkel van een toernooiveld hebt kunnen sluiten, ben je winnaar van het toernooi! Als beloning geeft de koning jou toestemming om een willekeurig opdrachtkaartje met de afbeelding naar boven op het toernooiveld te leggen.

- **Ridder Radeloos ontmoet**

  Als je een landschapskaartje zodanig hebt aangelegd dat het zij aan zij ligt met een plaatje waarop ridder Radeloos staat, helpt hij je en mag je nog een beurt uitspelen.

  Opgelet! Ridder Radeloos mag je maar één keer per ronde helpen. Als je in jouw extra beurt nog een landschapskaartje aan een plaatje met zijn afbeelding legt, mag je géén derde beurt uitspelen..



- **Het paard van ridder Radeloos gevonden**

  Steeds als op een door jou aangelegd landschapsplaatje het paard van ridder Radeloos staat, neem je de ridderfiguur en zet je hem op dat plaatje. Op die manier trekt ridder Radeloos het hele koninkrijk door.



Als geen van deze gevallen is opgetreden, gebeurt er verder niets.

De volgende speler is aan de beurt en trekt een landschapsplaatje.

Einde van het spel

Het spel is uit zodra

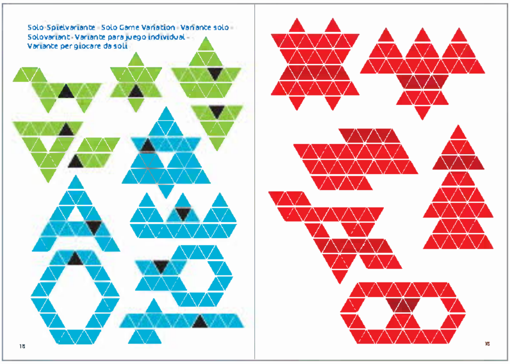
- een speler zijn laatste opdrachtkaartje heeft aangelegd en daarmee als winnaar tot ridder wordt geslagen!
- alle landschapskaartjes zijn aangelegd. In dat geval wint de speler met de minste opdrachtkaartjes voor zich op tafel. Bij gelijkspel zijn er meerdere winnaars.

Solovariant (pagina 28-29)

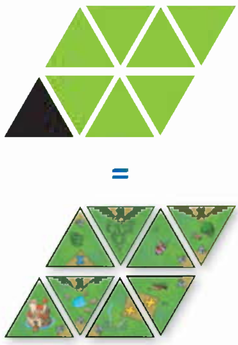
Je hebt nu bewezen dat je een goede speurneus hebt, dus kun je een heel andere uitdaging aangaan in het volgende solospel!
Op de laatste pagina van deze handleiding zie je verschillende raadselpuzzels: daarop zie je steeds de omtrek van een koninkrijk. Zoek een vorm uit en probeer de landschapskaartjes zodanig te leggen dat precies dat koninkrijk ontstaat. De zwarte driehoek symboliseert steeds het landschapsplaatje met de burcht, het kaartje waarmee je steeds moet beginnen.
Hier gelden de aanlegregels van het basisspel. Voor dit spel heb je de opdrachtkaartjes en de ridderfiguur niet nodig.

NEDERLANDS

Pagina 28-29



Voorbeeld:



Tips:

- Er zijn steeds meerdere oplossingen mogelijk.
- Je kunt de moeilijkheidsgraad van de puzzel zelf bepalen: **groene** koninkrijken voor kleine puzzelpages, **blauwe** koninkrijken voor geoefende raadselridders en **rode** koninkrijken voor knappe koningskoppen.

Valerio el Valiente

Un emocionante juego de mesa
para 2 a 4 futuros caballeros de 5 a 99 años.

Autor: Johannes Zirm **Ilustraciones:** Michael Menzel **Duración del juego:** unos 10 minutos

Vosotros sois los escuderos del Caballero Despistado, que vaga por el reino y busca con desesperación a su caballo. Vuestro mayor deseo es convertiros en caballeros y ser tan fuertes, intrépidos y famosos como Valerio el Valiente. Pero para conseguirlo tendréis que superar las pruebas del reino y demostrar vuestra perspicacia. ¡Tendréis que encontrar gigantes, dragones, brujas y otros peligros diversos!
Con ese propósito, tenéis que intentar juntar las fichas de paisaje de tal forma que surjan los lugares adecuados para la tarea. Quien sea el primero en someterse a todos los desafíos gana el juego y podrá de inmediato recorrer el reino en compañía del caballero Valerio el Valiente.

Contenido del juego

36 fichas triangulares de paisaje, 1 Caballero Despistado, 18 tarjetas de tareas,
1 manual de instrucciones

Preparación del juego

Buscad la **ficha de paisaje** con el castillo y colocadla en el centro de la mesa. Mezclad el resto de fichas de paisaje, formad con ellas varios montones ocultos y tenedlos preparados en el borde de la mesa. Poned al Caballero Despistado al lado.



tarjetas de tareas



vencer al dragón



liberar a la princesa



capturar a los bandidos



encontrar el tesoro



derrotar al gigante



ahuyentar a las brujas

Repartid las tarjetas de tareas por turnos hasta que cada uno de vosotros tenga el número adecuado: si hay dos jugadores, cada uno de ellos se queda con seis, si hay tres, cada uno recibe cinco, y si hay cuatro, cada uno debe tener cuatro tarjetas distintas.
Colocad las tarjetas de tareas con la cara del terreno hacia arriba. Las tarjetas de tareas sobrantes no se necesitan y se descartan del juego.

Desarrollo del juego

Jugaréis por turnos en el sentido de las manecillas del reloj. Comienza el jugador que haya sido el último en ver un dragón. Cada jugada consta siempre de dos pasos sucesivos:

1. Colocación de fichas de paisaje
2. Realización de acciones

1. Colocación de fichas de paisaje

Toma una ficha de paisaje de cualquiera de los montones y examínala con atención. Todas las fichas muestran el fragmento de un paisaje y en cada una de ellas se ve o una cruz de color (= lugar de una tarea) o un fragmento del escenario de un torneo. Tienes que intentar colocar la ficha de forma adecuada.

Reglas importantes para la colocación:



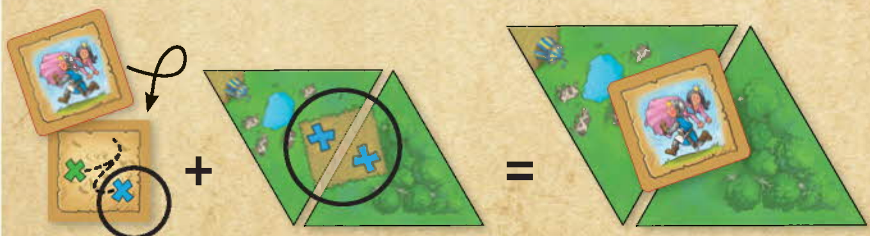
- Las cruces solo pueden ponerse juntas si son del mismo color (1) y no pueden colocarse en un único lado vacío (3). Los lados vacíos pueden siempre colocarse juntos (2).
- Los fragmentos de un escenario de torneo no pueden colocarse en un lado vacío y solo pueden ponerse juntos de modo coherente para que formen ficha a ficha un escenario circular.
- Si no puedes colocar la ficha en ningún sitio, pide ayuda a tus compañeros de juego. Si ellos tampoco son capaces, oculta la ficha debajo de cualquier montón y saca una nueva ficha.

En cuanto hayas conseguido colocar una ficha, se sigue con el paso 2.

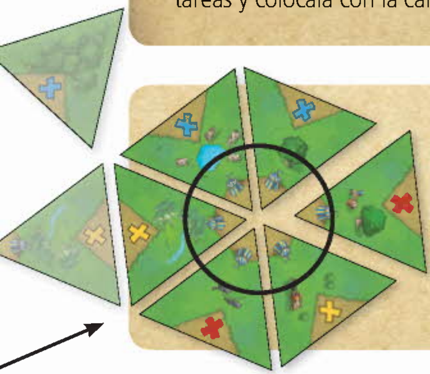
2. Realización de acciones

Comprueba que mediante la colocación de tu ficha de paisaje se da uno o varios de los casos siguientes:

- **Tarea completada**
  En la cara con terreno de tus tarjetas de tareas hay dibujadas siempre dos cruces de colores. Las cruces representan lugares, de los cuales tú tienes que alcanzar uno para completar la tarea respectiva.



Si al colocar tu ficha de paisaje resulta que hay dos cruces del mismo color juntas y una de tus tarjetas de tareas muestra una cruz de ese mismo color, entonces ya has llegado a ese lugar y con ello has completado con éxito la tarea. Toma la tarjeta de tareas y colócala con la cara con imagen hacia arriba sobre el área de juego.



- **Participación en el torneo**

¡Qué fuerte! Si al colocar tu ficha de paisaje has conseguido cerrar el círculo de un escenario de torneo, te conviertes en el vencedor del torneo. Como premio, el rey te concede el honor de colocar cualquiera de tus tarjetas de tareas con la cara con imagen hacia arriba sobre el área de juego.

- **Encuentro con el Caballero Despistado**

Si has colocado tu ficha de paisaje de tal manera que esté al lado de una ficha en la que está el Caballero Despistado, este te ayudará y enseguida te toca a ti jugar de nuevo.

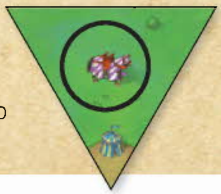
Atención: El Caballero Despistado solo puede ayudarte una vez por ronda. Por eso, si en tu jugada adicional vuelves a colocar una ficha de paisaje junto a una ficha en la que está él, entonces no puedes hacer una tercera jugada.



ESPAÑOL

- **Localizado el caballo del Caballero Despistado**

Siempre que se pueda ver el caballo del Caballero Despistado en la ficha de paisaje que has colocado, coges la figura del Caballero y la pones sobre esta ficha. Así es como el Caballero Despistado vaga de un lugar a otro del reino.



Pero si no se da ninguno de estos casos, no ocurre nada.

A continuación, le corresponde jugar al siguiente jugador, que coge una ficha de paisaje.

Final del juego

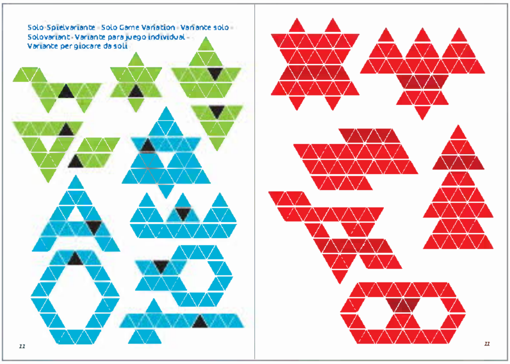
El juego acaba en cuanto

- un jugador ha colocado su última tarjeta de tareas consiguiendo con ello que le armen caballero.
- se hayan colocado todas las fichas de paisaje. Gana entonces el jugador que tenga delante de él el menor número de tarjetas de tareas. En caso de empate hay más de un ganador.

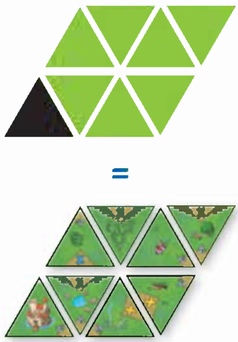
Variante para juego individual (página 28-29)

Ya has demostrado tener un buen olfato, pero ahora se te plantea un reto muy diferente en la siguiente modalidad de juego individual.
En la última página de este manual de instrucciones encontrarás diversos rompecabezas con enigmas. Muestran respectivamente la forma de un reino. Elige una forma e intenta colocar las fichas de paisaje de tal modo que puedas reproducir ese reino de forma exacta. El triángulo negro simboliza respectivamente la ficha de paisaje con el castillo, con la que debes empezar. Se emplean las reglas de colocación del juego básico. Las tarjetas de tareas y la figura del caballero no se necesitan para este tipo de juego.

Página 28-29



Ejemplo:



ESPAÑOL

Consejos:

- ¡Hay varias soluciones posibles!
- Tú mismo puedes determinar el grado de dificultad del rompecabezas:
  los reinos **verdes** para los pequeños escuderos, los **azules** para los caballeros habilidosos y los **rojos** para los reyes sabios.

Il regno del cavaliere

Un avventuroso gioco di composizione,
per 2-4 aspiranti cavalieri da 5 a 99 anni.

Autore: Johannes Zirm **Illustrazioni:** Michael Menzel **Durata del gioco:** ca. 10 minuti

Siete gli scudieri del Cavalier Smemorino, che vaga disperato per tutto il reame in cerca del suo cavallo. Il vostro più grande desiderio è di diventare dei veri cavalieri: forti, audaci e famosi come Riccardo Spada di Cavaliere! Per questo dovete compiere imprese regali e mettere alla prova il vostro fiuto: ciò significa scovare draghi, streghe e altri pericoli!
Per riuscirci, dovete collocare i cartoncini paesaggio in maniera tale da far apparire luoghi o posti relativi a un compito da eseguire. Vince chi si è cimentato per primo in tutte le sfide, così da poter da subito vagare per il regno al fianco di Riccardo Spada di Cavaliere!

Dotazione del gioco

36 cartoncini paesaggio triangolari, 1 Cavalier Smemorino,
18 tesserine compito, 1 istruzioni di gioco

Preparazione del gioco

Cercate il **cartoncino paesaggio** con il castello e mettetelo al centro del tavolo. Mescolate i cartoncini paesaggio rimasti e formate con essi più mucchietti coperti, tenendoli pronti al bordo del tavolo. Mettete vicino a essi Cavalier Smemorino.



tesserine compito



sconfiggere il drago



liberare la principessa



catturare il ladro



trovare il tesoro



lottare con il gigante



cacciare la strega

Distribuite le tesserine compito a giro, finché ciascuno di voi ne avrà il numero giusto:
in partite con due giocatori ciascun partecipante riceve sei tesserine diverse, con tre giocatori ciascuno ne riceve cinque e con quattro giocatori ciascuno ne riceve quattro.
Mettete davanti a voi le tesserine compito con il lato del paesaggio rivolto verso l'alto.
Le tesserine compito in eccesso non servono e vanno tolte dal gioco.

Svolgimento del gioco

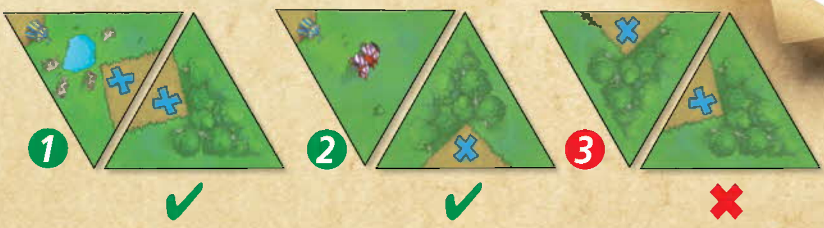
Giocate in senso orario. Inizia il giocatore che ha visto un drago per ultimo.
L'azione di gioco consiste sempre in due fasi consecutive:

1. collocare i cartoncini paesaggio
2. eseguire le azioni

1. collocare i cartoncini paesaggio

Pesca un cartoncino paesaggio dal mucchio che preferisci e guardalo bene. Tutti i cartoncini mostrano una parte di un paesaggio e su ciascuno è raffigurata una croce colorata (= luogo di un compito) oppure una parte di un campo di torneo. Devi cercare di collocare i cartoncini in maniera corretta.

Regole importanti di composizione:



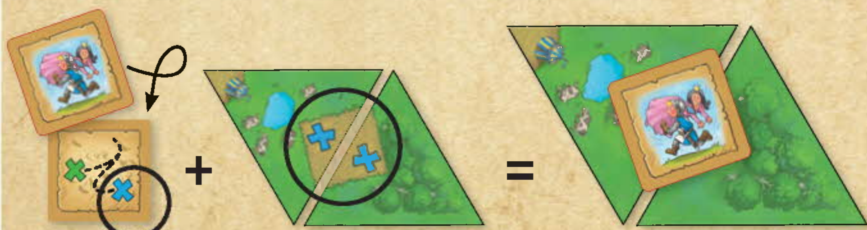
- Le croci devono essere accostate per colore (1) e non possono essere accostate a un lato vuoto (3). I lati vuoti possono sempre essere accostati tra loro (2).
- Le parti del campo di torneo non possono essere accostate a un lato vuoto e possono essere accostate solo in maniera tale che, cartoncino dopo cartoncino, si formi un cerchio.
- Se non riesci a sistemare il cartoncino, chiedi aiuto a un altro giocatore.
  Se anche gli altri giocatori non ci riescono, metti il cartoncino coperto sotto un mucchio a scelta e pesca un nuovo cartoncino.

Quando hai posizionato correttamente un cartoncino, segui la fase 2.

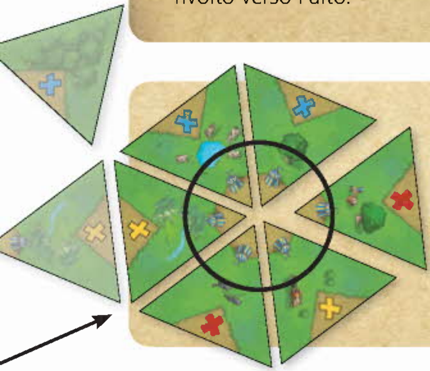
2. eseguire le azioni

Verifica se, grazie al cartoncino posizionato, si è verificato uno o più tra i seguenti casi:

- **Compito eseguito**
  Sul lato del paesaggio della tua tesserina compito sono sempre raffigurate due croci colorate. Le croci indicano due luoghi: tu ne dovrai scegliere uno da raggiungere per poter eseguire il compito.



Se, dopo aver posizionato un cartoncino paesaggio, si trovano accostate due croci dello stesso colore e su una delle tue tesserine compito è raffigurata una croce dello stesso colore, significa che hai raggiunto la meta e di conseguenza hai eseguito il compito. Prendi la tesserina compito e mettila sul campo con il lato dell'immagine rivolto verso l'alto.



- **Partecipato al torneo**

  Cavalleresco! Se sei riuscito a chiudere il cerchio di un campo da torneo con il cartoncino paesaggio collocato, hai vinto il torneo. Come ricompensa, il re ti concede di mettere sul campo una delle tue tesserine compito con il lato dell'immagine rivolto verso l'alto.

- **Incontrato il Cavalier Smemorino**

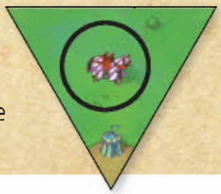
  Se hai posizionato un cartoncino paesaggio accostandolo a un cartoncino su cui c'è raffigurato il Cavalier Smemorino, egli ti darà una mano nel gioco e potrai fare un'altra mossa.

  Attenzione: Il Cavalier Smemorino ti aiuta solo una volta per turno. Se nel turno extra riesci a collocare un altro cartoncino paesaggio con lui raffigurato, non puoi fare una terza mossa.



- **Trovato il cavallo di Cavalier Smemorino**

  Se sul cartoncino paesaggio collocato è raffigurato il cavallo di Cavalier Smemorino, prendi la figura del cavaliere e mettila su questo cartoncino. Così il Cavalier Smemorino potrà vagare in lungo e in largo per il regno.



Se non si verifica nessuno di questi casi, non succede nulla.

Infine, è il turno del giocatore successivo, che pesca a sua volta un cartoncino paesaggio.